

# GALE



**AMSTRAD**  
Austral ESP



**CAAD**  
club de aventuras AD



Historia:

-----

Cornelius, el protagonista de esta historia, podía considerarse un elfo feliz. No sólo era sano y joven (apenas sobrepasaba los cien años) sino que además estaba profundamente enamorado de una hermosa elfa que le correspondía y con la que esperaba poder casarse pronto.

Sin embargo, un cruel personaje iba a turbar la felicidad de la pareja. El mago Necrilous necesitaba una elfa para su último hechizo y Elisa, la joven amada de nuestro héroe, tuvo la desgracia de convertirse en la elegida para ser hervida en el caldero donde iba a ser preparado el diabólico brebaje.

Esta es tu historia, de como Cornelius el Elfo se aventura en el bosque en busca de su amada.

¿serás capaz de conseguirlo?

Instrucciones:

-----

Como toda aventura conversacional tipo "AD" puedes usar comandos típicos como:

COGER, DEJAR, USAR, DAR, COMER, HABLAR, EX o EXAMINAR y algún que otro verbo.

Ejemplos:

*DAR comida a Luke*

*HABLAR con Luke*

También puedes usar:

M para volver a ver la descripción de la localidad actual.

X para ver las salidas posibles (conexiones de localidades)

I para ver el inventario.

N, S, E, O para moverte por el mapa.

Q o FIN para salir o reiniciar el juego.

Por cierto, hay un comando secreto que te dará acceso rápido a la zona 2...

Examina todo lo que encuentres a tu paso. Quien sabe lo que el juego oculta..

#### Controles de Teclado:

-----

Aunque durante el juego aparezcan "tildes", no es posible ni necesario escribirlas.

La Ñ si se utiliza.

Escribe siempre en minúsculas.

#### Carga:

-----

Disco 1 cara A.

RUN"ELF

Como el juego accede al disco continuamente no puedes retirarlo, sólo cuando te pida acceso a zona 2 (cara B).

#### Créditos:

-----

Programación CPC: JAVY FERNÁNDEZ

Gráficos: JAVY FERNÁNDEZ

BetaTester CPC: DAVID M. (6128)

Versión ngPAWS: UTO y JAVY FERNÁNDEZ.

Música PC: Adrián von Ziegler (licencia libre uso no comercial)

Juego original: © 1991 OCEAN SOFTWARE

Versión aventura: © 2016 DEFECTO DIGITAL